



PROGRAMMA SID



Ciclo di seminari sul tema

Didattica investigativa delle scienze sperimentali fra nuove tecnologie e osservazione della realtà naturale

28 novembre 2016

Annalisa Terracina
Sapienza Università di Roma

ore 15,30 18,30 via Ariosto 25 aula B 203 di Ingegneria informatica

L'insegnamento tramite il gioco teoria e pratica di una metodologia di successo

Il ***Game Based Learning (GBL)***, l'apprendimento tramite il gioco, supportato dalla tecnologia è particolarmente adatto alla didattica delle scienze sperimentali e all'approccio IBSE.

Il GBL, se debitamente utilizzato, può andare incontro alle esigenze del ***sustainability learning.***

Il seminario si struttura in due parti, una teorica ed una pratica. Nella parte teorica verranno affrontati i seguenti argomenti:

- Che cos'è il GBL (*Game Based Learning*)
- Differenza tra *gamification*, *gaming* e *serious games*
- Esempi di *Serious Games* e *gamification*
- Uso intelligente della tecnologia e del gioco

Nella parte pratica i partecipanti saranno divisi in tre gruppi e verranno sperimentati tre *serious games*, molto diversi tra di loro. Per la sperimentazione verranno usati una lavagna multimediale e dei tablets messi a disposizione dalla Sapienza Università di Roma. Le finalità della sessione pratica di gioco sono:

- Mettere il docente a proprio agio nell'uso dei *Serious Games*
- Testare esempi facilmente riproducibili in classe
- Dare riferimenti per colmare il gap tra ricerca e scuola